

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi merupakan salah satu bidang teknologi yang sedang mengalami perkembangan pesat di dunia. Teknologi informasi mampu menjawab kebutuhan masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi informasi dapat memberi kemudahan, tepat guna, akurat dan lebih efisien dalam penerapannya. Untuk itu dibutuhkan pengembangan papan informasi yang selama ini digunakan, menjadi media informasi yang menarik, atraktif, dinamis, dan efektif dalam penyampaian informasi.

Setiap kampus pasti memiliki media informasi untuk memberi informasi seputar kampus perkuliahan. Tetapi, selama ini media informasi tersebut masih semrawut atau belum teratur dan kurang rapi sehingga menimbulkan efek yang kurang menarik untuk diperhatikan oleh mahasiswa. Di beberapa kampus, informasi yang diberikan menggunakan lembaran yang ditempelkan di papan informasi yang tersedia.

Khususnya pada Kampus Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Teknik Komputer. Dengan cara seperti itu tentu saja akan memboroskan kertas dan biaya, karena hanya digunakan sekali saja, setelah pengumuman itu kadaluarsa lembaran informasi itu tidak berguna lagi dan dapat memberikan kesan kotor pada papan karena bekas tempelan selebaran kertas pengumuman tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media informasi yang selama ini digunakan, menjadi media informasi dinamis yaitu Sistem Informasi Digital dengan Input Android.

Dengan menggunakan media informasi *digital* dan dengan input menggunakan android yang didalamnya memuat informasi dan konten – konten seperti gambar dan tulisan. Informasi yang ditayangkan tampilan menarik tentu saja akan menjadi nilai tambah ketika informasi tersebut diberikan. Tampilan dari informasi yang disampaikan sangat mempengaruhi kualitas informasi. Khususnya mahasiswa di lingkungan kampus.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul **“Perancangan Media Informasi Berbasis Digital Menggunakan Android Di Jurusan Teknik Komputer”** Sebagai laporan akhir.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam laporan akhir ini tentang bagaimana proses merancang dan membangun media informasi berbasis *digital* menggunakan android yang dapat digunakan sebagai input pada media penyampaian informasi di Jurusan Teknik Komputer yang berkontenkan sebuah gambar, dan tulisan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam penulisan laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi masalah yang meliputi :

1. Media Informasi *digital* ini berbasis android dengan input melalui wifi
2. Media informasi ini hanya digunakan dalam lingkungan kampus Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan menerapkan sebuah aplikasi media informasi *digital* menggunakan android yang dapat menjadi input pada sistem informasi digital yang ada pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Merancang media informasi berbasis android yang dapat memudahkan dalam penginputan data.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghemat biaya dan waktu dalam penyampaian informasi pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Memudahkan dosen dan sekretariat dalam memberikan informasi perkuliahan kepada mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.